Powerline

GREEN PLANET

Un jeu de Dirk Henn

1-6 | 8+ | 45min

Chez **Queen Games**, nous nous sommes toujours souciés de l'environnement et, avec la gamme de jeux "Green Planet", nous renforçons encore notre engagement afin de minimiser l'empreinte carbone des jeux que nous proposons. En travaillant avec des fabricants locaux pour nous procurer tout notre matériel et en plantant des arbres, nous avons réussi à atteindre une production neutre en carbone pour ***Powerline***.

Concept et But du jeu

Constituez les réserves d'énergie de demain!

Dans Powerline, votre tâche est de construire un réseau de lignes électriques et de les connecter aux centrales afin d'approvisionner les différentes villes en énergie durable (et gagner ainsi des points de victoire). Les dés jouent un rôle crucial car ils vous indiquent l'ordre dans lequel vous devrez construire les différentes lignes.

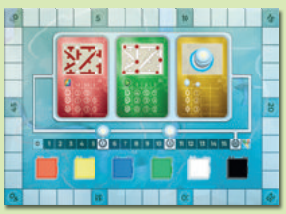
Mais quelles villes souhaitez-vous approvisionner en premier et quelles centrales sont les plus simples à relier au réseau? Chaque tour vous offre des choix intéressants et vous invite à chercher la meilleure stratégie possible afin de gagner des points. Le joueur avec le plus de PV après le décompte final remporte la partie!

Plusieurs variantes sont inclues dans le jeu afin de vous permettre d'adapter la difficulté à vos besoins et de vous offrir la meilleur expérience possible.

Matériel pour une partie standard

Matériel commun:

- **1 plateau de jeu**
  Recto avec des tuiles Score pré-imprimées

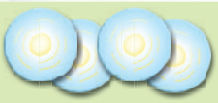


- **1 marqueur de tours**

- **6 dés** *de 6 couleurs différentes*

- **318 jetons Ligne électrique**

- **30 jetons Joker**



Matériel des joueurs, pour 6 joueurs:

- **1 plateau Joueur**
  Recto: Tableau Ouvrier vert

- **8 jetons Centrale**

- **1 jeton Vacances**

- **1 livret de règles**

Pour chaque couleur de joueur:

- **18 tuiles Ouvrier**
  (Recto)/

Tuiles Energie
(Verso)

- **1 marqueur de score**

- **1 tuile +50/+100 PV**

- **1 tuile Cerf-volant**

- **6 pions Ouvrier** - *un pour chaque couleur de dé*

Note: Les tuiles supplémentaires sont des tuiles de remplacement, au cas où vous en perdriez.

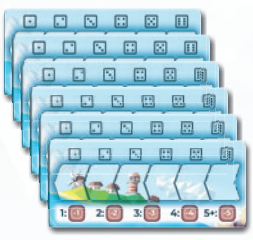
Matériel pour les variantes (p.7)

Variante 1: Règles de construction

- **Verso des plateaux Joueur**
  Tableau Ouvrier bleu

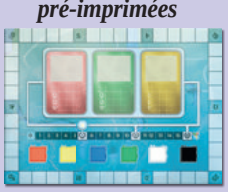
Variante 2: L'île des aventuriers

- **6 tuiles Île**

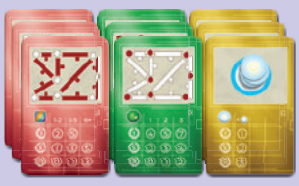


Variante 3: Contrats

- **Verso du plateau de jeu**
  sans les tuiles Score pré-imprimées



- **9 tuiles Score**
  3× rouges, 3× vertes, 3× jaunes (A, B, C) (D, E, F) (G, H, I)



Variante 4: Contrats spéciaux

- **3 tuiles Score**
  J, K et L

Mise en place

1 Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table, recto visible (côté avec les tuiles Score pré-imprimées). Placez le **marqueur de tours** sur la case 0 de la piste de tours. Posez les **dés**, tous les **jetons Ligne électrique** ainsi que les jetons Joker près du plateau de jeu. Placez un jeton Joker pour chaque joueur sur les cases Joker situées au-dessus des deux premières cases Score de la piste de tours sur le plateau de jeu.

2 Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur:

A Un **plateau Joueur** au choix: Placez-le devant vous, côté tableau Ouvrier vert visible.

B **1 tuile Cerf-volant:** Placez-la en haut de votre plateau Joueur afin d'indiquer votre couleur.

C **18 tuiles Ouvrier/Energie:** Placez les 15 tuiles Ouvrier sur les cases du tableau Ouvrier de votre plateau Joueur. Placez les 3 tuiles restantes près de votre plateau Joueur, côté Energie visible.

D **6 pions Ouvrier,** un rouge, un jaune, un bleu, un vert, un blanc et un noir. Placez-les sur les cases colorées correspondantes de votre plateau Joueur.

E Le **jeton Vacances** et les **8 jetons Centrale**: placez-les près de votre plateau Joueur où ils forment votre réserve

F **Une tuile +50/+100 PV:** Placez-la près de votre plateau Joueur. Si votre marqueur de score dépasse la case 50 PV sur la piste de score, placez votre tuile près du plateau de jeu, côté 50 PV visible. Si vous dépassez une nouvelle fois la case 50 PV au cours de la partie, retournez votre tuile côté 100 PV visible.

G **1 marqueur de score:**: Placez-le sur la case 10 de la piste de score sur le plateau de jeu.

Note: Chaque plateau Joueur a une répartition différente des symboles Dé sur les lignes électriques.

Déroulement de la partie

Une partie de ***Powerline*** est divisée en 15 tours de jeu et vous jouez tous chaque tour simultanément.
Vous gagnez des points en complétant des lignes électriques, ce qui vous permet d'approvisionner les villes en énergie et de connecter les centrales. Il y a également 3 autres façons de gagner des points: Deux décomptes intermédiaires après les tours 5 et 10 et un décompte final à la fin du 15ème tour. Le joueur avec le plus de points à l'issue de ce dernier remporte la partie.

Chaque tour est composé des **trois phases** suivantes, jouées à la suite les unes des autres:

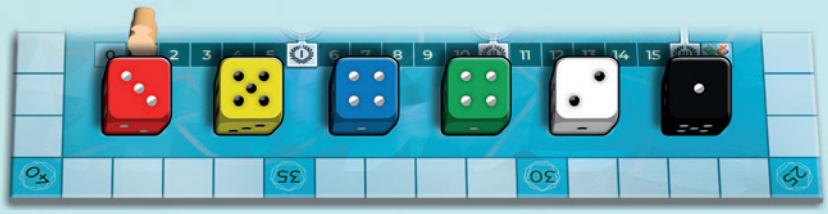
1) Lancer les dés

2) Placez les ouvriers

3) Construire les lignes électriques

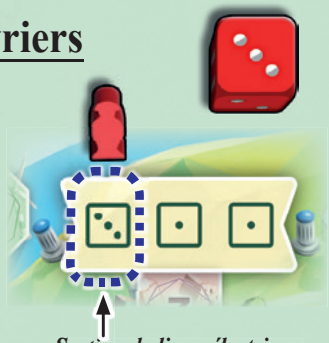
1) Lancer les dés

Un des joueurs **lance les 6 dés** et les place en fonction de leur couleur sur les cases prévues à cet effet du plateau de jeu.



2) Placer les ouvriers

Vous planifiez tous simultanément votre construction en plaçant vos ouvriers colorés sur des sections constructibles de ligne électriques incomplètes. Une section est constructible si **le dé de la même couleur que l'ouvrier que vous utilisez indique le même nombre que celui de la section** (voir page suivante pour plus de détails).



Section de ligne électrique avec un ⚄

Vous devez **commencer** en plaçant **soit votre ouvrier rouge soit votre ouvrier noir**. Si vous décidez de placer des ouvriers supplémentaires, vous devez le faire en suivant l'ordre des couleur de gauche à droite ou de droite à gauche sur votre ligne d'ouvriers (c'est à dire le jaune si vous avez commencé par le rouge ou le blanc si vous avez commencé par le noir). Cet ordre est le même que celui des dés placés sur le plateau de jeu.

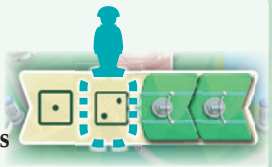
Vous pouvez choisir combien d'ouvriers vous souhaitez placer et vous avez le droit d'utiliser vos 6 ouvriers. Vous devez toujours placer au moins un ouvrier.

Placements corrects pour vos ouvriers:

1) Sur une **ligne électrique vide**, vous pouvez choisir la **première section** en partant d'un des deux côtés afin d'y placer un ouvrier. Cela vous permet de définir le **sens de construction** pour cette ligne électrique.

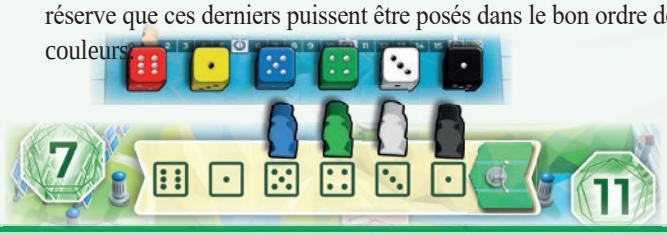
2) Sur une **ligne électrique qui contient déjà un ou plusieurs ouvriers**, vous ne pouvez placer votre nouvel ouvrier que sur la **première case vide dans le sens de construction**.

3) Sur une **ligne électrique qui contient au moins un jeton Ligne électrique**, vous ne pouvez placer un ouvrier que sur la **première case vide dans le sens de construction**.



! **Important:** Vous n'avez le droit de commencer la construction qu'à partir d'une des deux extrémités de la ligne électrique et vous devez ensuite continuer dans le sens de construction choisi.

4) Vous avez le droit de placer **plusieurs et même tous** vos ouvriers sur les sections **d'une même ligne électrique,** sous réserve que ces derniers puissent être posés dans le bon ordre de couleurs.



5) Lors de chaque tour, vous ne pouvez placer vos ouvriers que sur 3 lignes électriques différentes au maximum. Vous **n'avez** pas le droit de poser vos ouvriers **sur plus de 3 lignes**!

6) **L'île** est toujours constructible: vous pouvez y envoyer autant d'ouvriers que vous le souhaitez afin d'ignorer le dé de la couleur correspondante à l'ouvrier concerné. Vous **perdez 1 PV par ouvrier placé sur l'île** à la fin du tour mais cela peut tout de même être une bonne option si vous ne pouvez pas utiliser le résultat d'un des dés.

Exemple:
Envoyer l'ouvrier vert sur l'île offre de nouvelles possibilités pour la suite du tour.

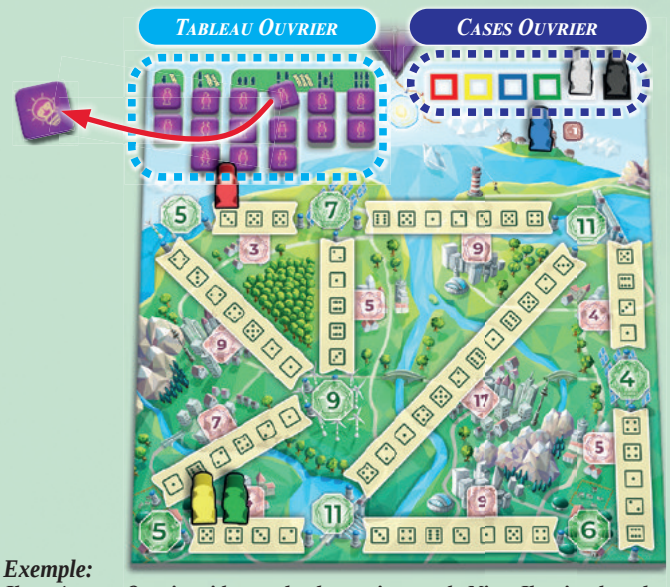
Jetons Joker:

Vous pouvez utiliser un des jetons Joker situé sur la case Soleil de votre plateau Joueur afin de placer un de vos ouvriers **sur une des sections constructibles sans tenir compte du résultat du dé correspondant**. Replacez ensuite le jeton utilisé dans la réserve.

Exemple:
Vous pouvez utiliser un jeton Joker afin de placer votre ouvrier blanc sur une section avec un ⚂ même si le résultat du dé blanc est un ⚂.

Les tuiles Ouvrier

Lorsque vous avez terminé de placer vos ouvriers, comptez le nombre de cases Ouvrier vides sur votre plateau Joueur et retirez ensuite une tuile Ouvrier située sur la colonne correspondant à ce chiffre sur votre tableau Ouvrier. Placez cette tuile près de votre plateau Joueur et retournez-la. C'est maintenant une tuile Energie.



Exemple:
Il y a 4 cases Ouvrier vides sur le plateau joueur de Nico. Il retire donc la première tuile Ouvrier de la colonne 4 ouvriers de son tableau.

! **Important:** Si vous ne possédez plus de tuiles Ouvrier dans la colonne correspondante, vous ne pouvez pas planifier vos actions de cette façon et vous devez replacer vos ouvriers différemment. Regardez votre tableau Ouvrier afin de savoir combien d'ouvriers vous avez le droit d'utiliser.

Exemple:
Luna a placé deux ouvriers, mais il n'y a plus de tuiles Ouvrier sur la colonne 2 ouvriers de son tableau. Elle peut soit replacer l'ouvrier jaune sur sa case, soit envoyer l'ouvrier bleu sur l'île ou encore tout planifier de nouveau de façon différente.

Gagner un jeton Joker

Si vous n'avez placé qu'un seul ouvrier sur une ligne électrique ou sur l'île, retirez une tuile Ouvrier de la première colonne de votre tableau ce qui vous permet de débloquer un jeton Joker. Prenez donc un de ces derniers et placez-le sur votre case Soleil.

Exemple:
Luna n'a placé qu'un seul ouvrier et a donc révélé un symbole Soleil lorsqu'elle a pris la tuile Ouvrier de la première colonne. Elle place ensuite un jeton Joker sur la case Soleil de son plateau Joueur.

Indiquez à haute voix lorsque vous avez fini de placer vos ouvriers. Lorsque tous les joueurs ont terminé, continuez avec la phase **3) Construire les lignes électriques**.

3) Construire les lignes électriques

Placez les jetons Ligne électrique

Prenez tous des jetons Ligne électrique de la réserve et placez-en un sur chaque case qui contient un de vos ouvriers. Remettez ensuite les ouvriers sur leurs cases respectives en haut de votre plateau Joueur.

Note: Lors de vos premières parties, nous vous recommandons de jouer la phase **3) Construire les lignes électriques** les uns à la suite des autres de façon à vous assurer que tout est correctement placé.

Exemple:
Léon place des jetons Ligne électrique sur les sections sur lesquelles étaient posés ses ouvriers et il remet ces derniers sur les cases Ouvrier de son plateau Joueur.

L'île

Vous perdez 1 PV pour chacun de vos ouvriers placé sur l'île (reculez votre marqueur de score). Vous ne pouvez pas descendre en-dessous de 0 PV. Replacez les ouvriers sur leurs cases respectives comme d'ordinaire.

Exemple:
Pour ses 2 ouvriers placés sur l'île, Nico perd 2 PV. Il recule son marqueur de score de deux cases et replace ensuite ses ouvriers sur son plateau Joueur.

Le jeton Vacances:
Une fois par partie, vous pouvez éviter la pénalité de l'île en replaçant votre jeton Vacances dans la boite de jeu:
Vous ne perdez alors pas de PV lors du tour en cours, peu importe combien vous avez d'ouvriers placés sur l'île!

Note: Après quelques parties de ***Powerline***, vous pourrez jouer sans le jeton Vacances. Dans ce cas, laissez-le dans la boite de jeu.

Vérifier vos lignes électriques:

Villes

Si vous avez recouvert la dernière section d'une ligne électriques avec un jeton, prenez une tuile Energie et placez-la sur la ville adjacente à cette ligne électrique.
La ville est désormais approvisionnée en énergie! Avancez votre marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au nombre indiqué sur la ville recouverte.

Exemple:
Nico a terminé la ligne électrique d'une valeur de 3 PV.
Il recouvre la ville concernée avec une tuile Energie et avance son marqueur de 3 cases sur la piste de score.

Centrales

Si toutes les lignes électriques qui relient une centrale aux centrales adjacentes sont terminées, cela signifie que la centrale a atteint son efficacité maximum.
Recouvrez-la avec un jeton Centrale de la réserve et avancez votre marqueur de score d'un nombre de cases équivalent au nombre indiqué sur la centrale en question.

Exemple:
Lors d'un des tours suivants, Nico réussit également à terminer l'autre ligne électrique connectée à la centrale éolienne (en haut à gauche de son plateau Joueur).
Il recouvre les 5 points représentés avec un jeton Centrale et avance son marqueur de score de 5 cases sur la piste de score.

Lorsque vous avez tous terminé cette phase, avancez le marqueur de tours d'une case:
S'il arrive sur une case avec un chiffre, commencez directement le tour suivant avec la phase **1) Lancer les dés**.
S'il arrive sur une case Score, effectuez le décompte intermédiaire.

Décompte

Lorsque le marqueur de tours arrive sur une des 3 cases Score -après les tours 5, 10 et 15- vous devez évaluer les 3 tuiles Score pour chacun des joueurs. Chaque tuile indique une condition que vous devez remplir afin de gagner un nombre de PV qui change lors de chaque décompte. Vous gagnez les PV lors de chaque décompte où vous remplissez la condition, même si vous les aviez déjà obtenus lors d'un décompte précédent.

Important: Une fois que vous avez tous gagné vos PV, prenez chacun un des jetons Joker qui se trouvent au dessus de la case Score.

Avancez ensuite le marqueur de tours sur la case suivante et débutez un nouveau tour. S'il s'agit du décompte final, cela enclenche la "Fin de partie".

Les tuiles Score:

Gagnez des points pour vos villes approvisionnées en énergie (c'est à dire recouvertes par une tuile Energie):

1er décompte: 2 PV si vous avez 1 ou 2 villes, 5 PV si vous en avez 3 à 5

2ème décompte: 1 PV si vous avez 1 ou 2 villes, 3 PV si vous en avez 3 à 5, 5 PV si vous en avez 6 ou +

3ème décompte: 0 PV si vous avez 1 ou 2 villes, 1 PV si vous en avez 3 à 5, 3 PV si vous en avez 6 ou +

D) Gagnez des points en fonction du nombre de jetons Centrale placés sur votre plateau Joueur:

1er décompte: 4 PV si vous possédez un jeton Centrale, 5 PV si vous en possédez deux, 7 PV si vous en possédez trois

2ème décompte: 2 PV si vous possédez un jeton Centrale, 3 PV si vous en possédez deux, 4 PV si vous en possédez trois

3ème décompte: 0 PV si vous possédez un jeton Centrale, 1 PV si vous en possédez deux, 2 PV si vous en possédez trois

G) Gagnez des PV pour les jetons Joker placés sur votre case Soleil:

1er décompte: 1 PV pour chaque jeton Joker

2ème décompte: 2 PV pour chaque jeton Joker

3ème décompte: 3 PV pour chaque jeton Joker

Exemple pour le 1er décompte:

A: Nico possède 3 villes recouvertes par une tuile Energie, il gagne donc 5 PV.
D: Il y a un jeton Centrale sur le plateau Joueur de Nico. Il gagne donc 4 PV.
G: Nico obtient 1 PV pour le jeton Joker placé sur sa case Soleil.

Fin de partie

La partie se termine à la fin du troisième et dernier décompte.

Comme indiqué sur la denrière case de la piste de score, vous perdez désormais des PV pour vos lignes électriques qui ne sont pas complètes mais sur lesquelles vous avez placé au moins un jeton Ligne électrique.

Nombre de lignes électriques incomplètes	1	2	3	4	[+1]
– PV	1	3	6	10	[+5]

Une fois que vous avez tous reculé vos marqueurs de score, le joueur qui se trouve en tête sur la piste de score remporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur qui a placé le plus de jetons Ligne électrique sur son plateau Joueur est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Mode solo

Une partie solo se déroule de la même façon qu'une partie pour 2 à 6 joueurs. A la fin de la partie, utilisez le tableau ci-dessous afin de déterminer votre score et votre habileté en tant que constructeur de lignes électriques:

PV	
0–60	Les dés ne sont pas vos amis...
61–70	Un bon début! Continuez ainsi!
71–80	Bon travail!
81–90	Bel exploit!
91–100	Vous êtes un constructeur de lignes électriques aguerri!
101+	Il est temps d'augmenter la difficulté!

Lorsque vous réussissez régulièrement à obtenir un score élevé, cela signifie que c'est le bon moment pour utiliser une ou plusieurs des variantes suivantes afin d'augmenter le niveau de difficulté et affronter de nouveaux défis!

Variantes

Les variantes suivantes changent le déroulement de la partie de Powerline de différentes façons et vous offrent de nouvelles possibilités. Vous pouvez les utiliser individuellement ou les combiner selon vos envies. Les règles de base demeurent inchangées à l'exception des changements indiqués dans les règles de chaque variante.

Variante 1: Règles de construction

Utilisez le **verso de votre plateau Joueur** qui possède un tableau Ouvrier bleu. Ce tableau introduit de nouvelles règles pour placer vos ouvriers sur les lignes électriques:

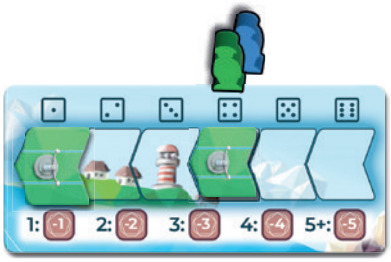
- Si vous n'utilisez qu'**un ou 2 ouvriers**, vous ne pouvez les placer que sur **une seule ligne électrique**.
- Si vous utilisez **3 ou 4 ouvriers**, vous pouvez les placer sur **1 ou 2 lignes électriques différentes**.
- Et si vous utilisez **5 ou 6 ouvriers**, vous pouvez les placer sur **1, 2 ou 3 lignes électriques différentes**.

Important: Le nombre d'ouvriers que vous utilisez prend en compte ceux que vous envoyez sur l'île. De plus, l'île n'est pas considérée comme une ligne électrique.

Note: Lorsque vous jouez avec des joueurs débutants, vous pouvez utiliser cette variante comme un handicap pour les joueurs plus expérimentés.

Variante 2: L'île des aventuriers

Au début de la partie, recouvrez l'île de votre plateau Joueur avec votre tuile Île. Désormais, lorsque vous envoyez un ouvrier sur l'île des aventuriers, placez-le sur le symbole Dé avec le même nombre que le dé de la couleur correspondant à cet ouvrier. Lors de la phase **3) Construire les lignes électriques,** remplacez tous les ouvriers de l'île par des jetons Ligne électrique.
Pour chaque jeton, vous perdez ensuite des PV: Pour le premier jeton de chaque pile, perdez immédiatement 1 PV. Pour le deuxième jeton de chaque pile, perdez 2PV, pour le 3ème jeton de chaque pile, perdez 3PV et ainsi de suite. Vous ne pouvez pas perdre plus de 5 PV par pile.



Exemple:
Lors de ce tour, Nico a envoyé 2 ouvriers sur l'île des aventuriers afin d'éviter le dé ⚀ deux fois. A la fin du tour, lorsqu'il remplace le premier ouvrier par un jeton Ligne électrique, il perd 2 PV car il avait déjà placé un ouvrier sur cette case lors d'un tour précédent. Du coup, le nouveau jeton est le deuxième de la pile ⚁. Pour son autre ouvrier qu'il remplace par un troisième jeton, il perd 3 PV.

Important: Ne retirez pas les jetons Ligne électrique de l'île des aventuriers à la fin de chaque tour! Cela signifie que si vous posez un ouvrier sur une pile qui contient déjà des jetons, vous augmenterez le nombre de PV perdus.

Variante 3: Contrats

Pour cette variante, utilisez le **verso du plateau de jeu** ainsi que les **tuiles Score A à I.**

En utilisant le verso du plateau de jeu, vous ne gagnerez pas de jeton Joker après le 2ème décompte. Lors de la mise en place, séparez les tuiles Score par couleurs, mélangez-les et piochez-en une de chaque pile. Placez-les sur les cases des couleurs correspondantes du plateau de jeu et replacez les tuiles non-utilisées dans la boite. Chaque tuile Score sera évaluée lors des 3 décomptes. Vous trouverez une explication des différentes conditions et des PV que vous pouvez obtenir pour chaque tuile Score en page 8 de ce livret.

Note: Vous pouvez aussi choisir de jouer uniquement avec les tuiles Score sans retourner le plateau de jeu sur son verso. Dans ce cas, recouvrez simplement les tuiles Score pré-imprimées avec celles de la variante. Vous pouvez également décider de mélanger toutes les tuiles Score sans tenir compte de leurs couleurs et en piocher 3 aléatoirement.

Variante 4: Contrats spéciaux

Lors de la mise en place, mélangez les tuiles score J, K et L (celles qui ont un symbole Couronne sur le coin inférieur droit) avec les autres tuiles ou utilisez-les directement.

J) Gagnez des PV s'il y a au moins 6 jetons Ligne électrique sur la ligne qui vaut 17 PV:

1er décompte: 5 PV
2ème décompte: 3 PV
3ème décompte: 1 PV

K) Gagnez des PV si 1, 2 ou 3 des vos centrales éoliennes (A) et/ou vos centrales hydrauliques (B) sont recouvertes par une tuile Centrale:

1er décompte: 5 PV pour une centrale éolienne OU une centrale hydraulique.
2ème décompte: 2 PV pour une centrale éolienne OU une centrale hydraulique, 4 PV pour une centrale éolienne ET une centrale hydraulique; 6 PV pour une centrale éolienne ET une centrale hydraulique, PLUS une deuxième centrale éolienne et/ou hydraulique.
3ème décompte: 0 PV pour une centrale éolienne OU une centrale hydraulique, 2 PV pour une centrale éolienne ET une centrale hydraulique; 4 PV pour une centrale éolienne ET une centrale hydraulique, PLUS une deuxième centrale éolienne et/ou hydraulique.

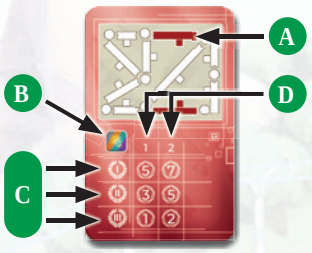
L) Gagnez des PV en fonction des jetons Ligne électrique qui se trouvent sur l'île des aventuriers (cela prend en compte le total des jetons, peu importe la pile sur laquelle ils sont placés):

1er décompte: 3 PV s'il n'y a pas de jetons du tout.
2ème décompte: 5 PV s'il n'y a pas de jetons du tout, 3 PV s'il n'y a qu'un ou 2 jetons.
3ème décompte: 7 PV s'il n'y a pas de jetons du tout, 5 PV s'il n'y a qu'un ou 2 jetons, 3 PV s'il y a entre 3 et 5 jetons.

Note: Si vous souhaitez utiliser cette tuile sans l'île des aventuriers, il vous suffit de placer un jeton Ligne électrique sur l'île pour chaque ouvrier que vous y avez placé lorsque vous reprenez vos ouvriers lors de la phase **3) Construire les lignes électriques**. Ne placez pas de jetons Ligne électrique lorsque vous utilisez votre jeton Vacances.

Les tuiles Score

Les tuiles Score en détails:



Sur la moitié supérieure de chaque tuile Score vous trouverez un schéma représentant votre plateau Joueur. Les lignes électriques, les villes, les centrales et tous les autres éléments importants pour le décompte sont indiqués en rouge (A). Sur la moitié inférieure, vous trouverez un tableau des PV: Sur le coin gauche de cette moitié (B) se trouve un symbole représentant l'élément pris en compte lors du décompte. Les PV potentiels pour le premier (en haut), le deuxième (au milieu) et le troisième (en bas) décompte sont représentés en trois rangées (C). Les colonnes (D) vous indiquent combien de PV vous pouvez gagner en fonction du nombre d'éléments que vous possédez sur votre plateau Joueur.

A) Gagnez des PV pour vos villes approvisionnées (c'est à dire recouvertes par une tuile Energie):

1er décompte:
2 PV pour 1 et 2 villes
5 PV pour 3 à 5 villes

2ème décompte:
1 PV pour 1 et 2 villes
3 PV pour 3 à 5 villes
5 PV pour 6 villes et +

3ème décompte:
0 PV pour 1 et 2 villes
1 PV pour 3 à 5 villes
3 PV pour 6 villes et +

B) Gagnez des PV si 1 ou 2 de vos villes avec un opéra sont approvisionnées (c'est à dire recouvertes par une tuile Energie):

1er décompte:
5 PV pour une ville
7 PV pour 2 villes

2ème décompte:
3 PV pour une ville
5 PV pour 2 villes

3ème décompte:
1 PV pour une ville
2 PV pour 2 villes

C)* Gagnez des PV si 1 ou 2 de vos villes avec une église sont approvisionnées (c'est à dire recouvertes par une tuile Energie):

1er décompte:
3 PV pour une ville
5 PV pour 2 villes

2ème décompte:
2 PV pour une ville
3 PV pour 2 villes

3ème décompte:
1 PV pour une ville
2 PV pour 2 villes

D) Gagnez des PV en fonction du nombre de jetons Centrale sur votre plateau Joueur:

1er décompte:
4 PV pour un jeton Centrale,
5 PV pour deux jetons et
7 PV pour 3 jetons

2ème décompte:
2 PV pour un jeton Centrale,
3 PV pour deux jetons et
4 PV pour 3 jetons

3ème décompte:
0 PV pour un jeton Centrale,
1 PV pour deux jetons et
2 PV pour 3 jetons

E) Gagnez des PV si 1 ou 2 de vos centrales solaires sont recouvertes par une tuile Centrale:

1er décompte:
5 PV pour une centrale solaire
7 PV pour 2 centrales solaires

2ème décompte:
3 PV pour une centrale solaire
5 PV pour 2 centrales solaires

3ème décompte:
1 PV pour une centrale solaire
1 PV pour 2 centrales solaires

F) Gagnez des PV si 1 ou 2 de vos centrales biogaz sont recouvertes par une tuile Centrale:

1er décompte:
3 PV pour une centrale biogaz
5 PV pour 2 centrales biogaz

2ème décompte:
2 PV pour une centrale biogaz
3 PV pour 2 centrales biogaz

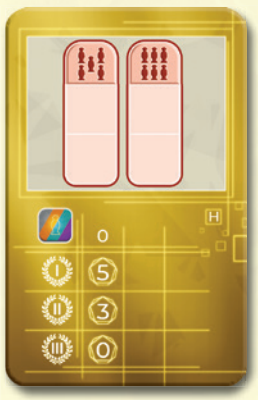
3ème décompte:
1 PV pour une centrale biogaz
1 PV pour 2 centrales biogaz

G) Gagnez des PV pour les jetons Joker sur votre case Soleil:

1er décompte:
1 PV pour chaque jeton Joker

2ème décompte:
2 PV pour chaque jeton Joker

3ème décompte:
3 PV pour chaque jeton Joker



H) Gagnez des PV si vous avez réussi à retirer toutes les tuiles Ouvrier des colonnes 5 ET 6 ouvriers de votre tableau Ouvrier:

1er décompte: 5PV

2ème décompte: 3PV

3ème décompte: 0PV

I) Gagnez des PV si vous avez réussi à retirer toutes les tuiles Ouvrier de la colonne 3 ouvriers de votre tableau Ouvrier:

1er décompte: 5PV

2ème décompte: 3PV

3ème décompte: 0PV

* Oups, une erreur s'est glissée sur cette tuile, désolé! Au lieu de la lettre 'C' il y a une deuxième lettre 'A' imprimée sur cette tuile Score. Cela n'affecte en rien la tuile, mais vous devez juste faire attention à la tuile que vous avez en main lorsque vous consultez cette page pour en connaitre les effets.

© Copyright 2022
Queen Games,
53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES